



Suchtverhalten und digitale Gewalt

Mag. Peter Eberle, MA
Institut Suchtprävention
Hirschgasse 44
4020 Linz

Fachtagung Lebenswelt Jugend
Puchberg, 29.10.2019

Inhalte des Kurzinputs:

Suchtverhalten

- Nutzung und Faszination
- Smartphonesucht?
- Computerspielabhängigkeit

Digitale Gewalt

- Machen Gewaltspiele aggressiv?
- Cybermobbing

Inhalte des Kurzinputs:

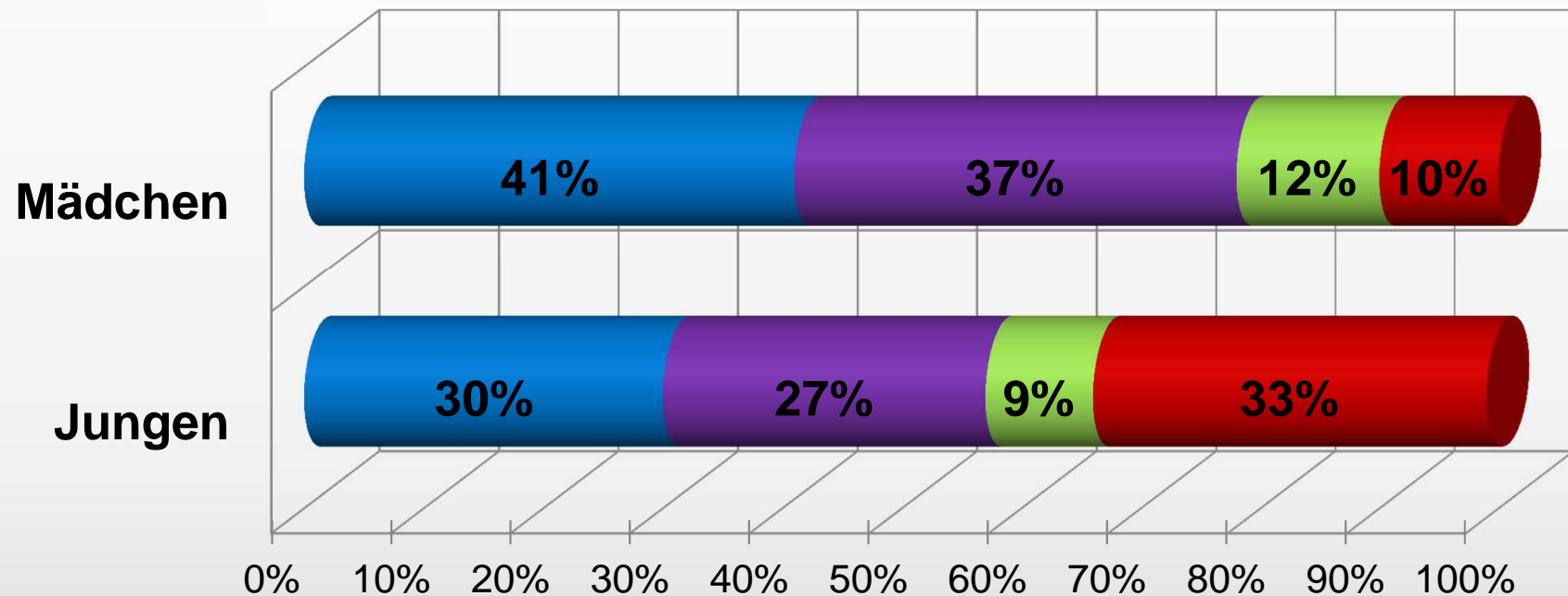
Suchtverhalten

- Nutzung und Faszination
- Smartphonesucht?
- Computerspielabhängigkeit

Digitale Gewalt

- Machen Gewaltspiele aggressiv?
- Cybermobbing

Aktivitäten Computer & Internet 12-19Jährige - in % der gesamten Internet Nutzungszeit



■ Kommunikation ■ Unterhaltung ■ Informationssuche ■ Spiele

Gesamte Nutzungszeit: 221 Minuten/Tag von Mo-Fr (Selbsteinschätzung)

12+13 J.: 165 min. (2017: 142 min)

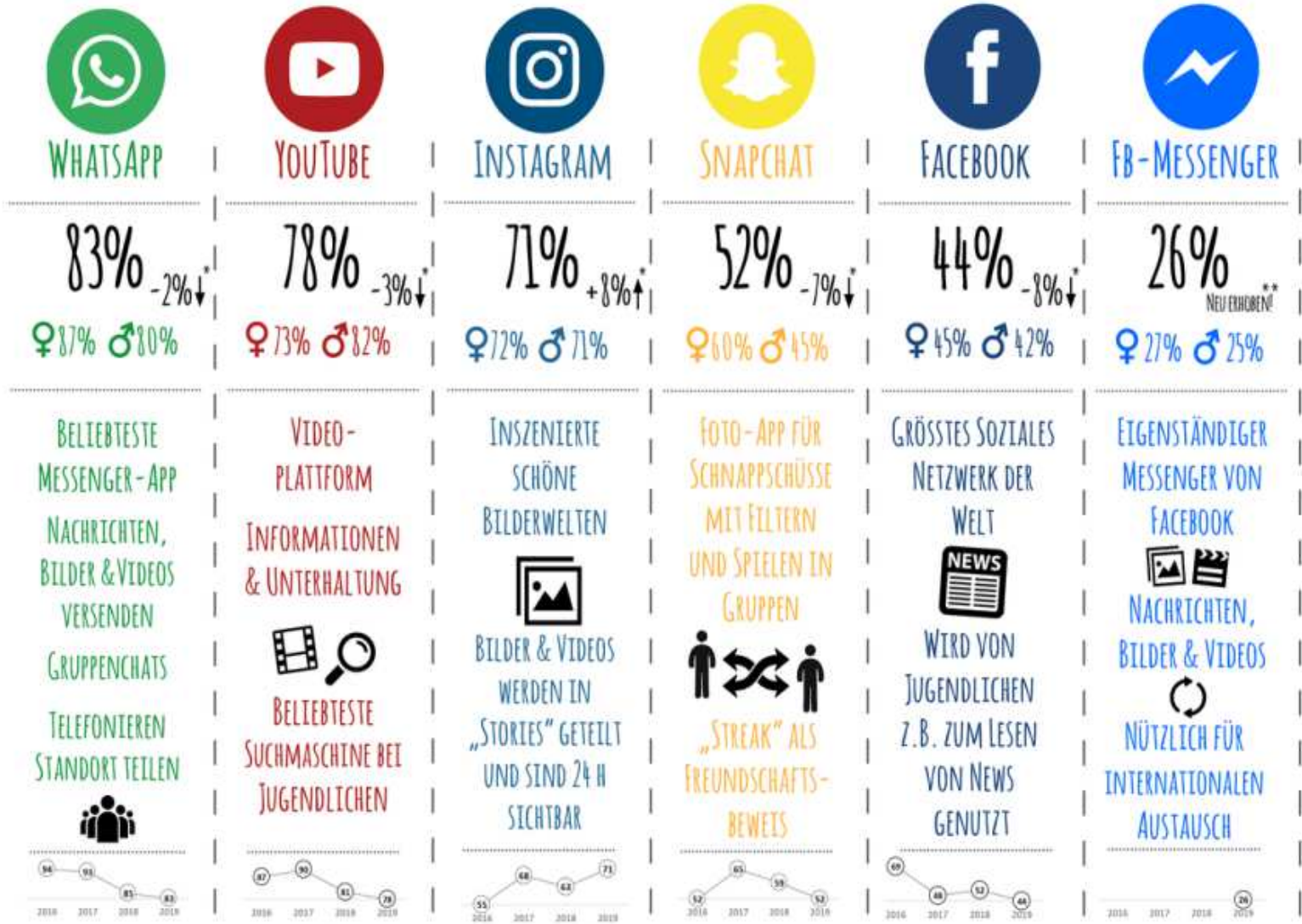
16+17 J.: 243 min. (2017: 247 min)

18+19 J.: 231 min. (2017: 252 min)

JUGEND-INTERNET-MONITOR 2019 ÖSTERREICH

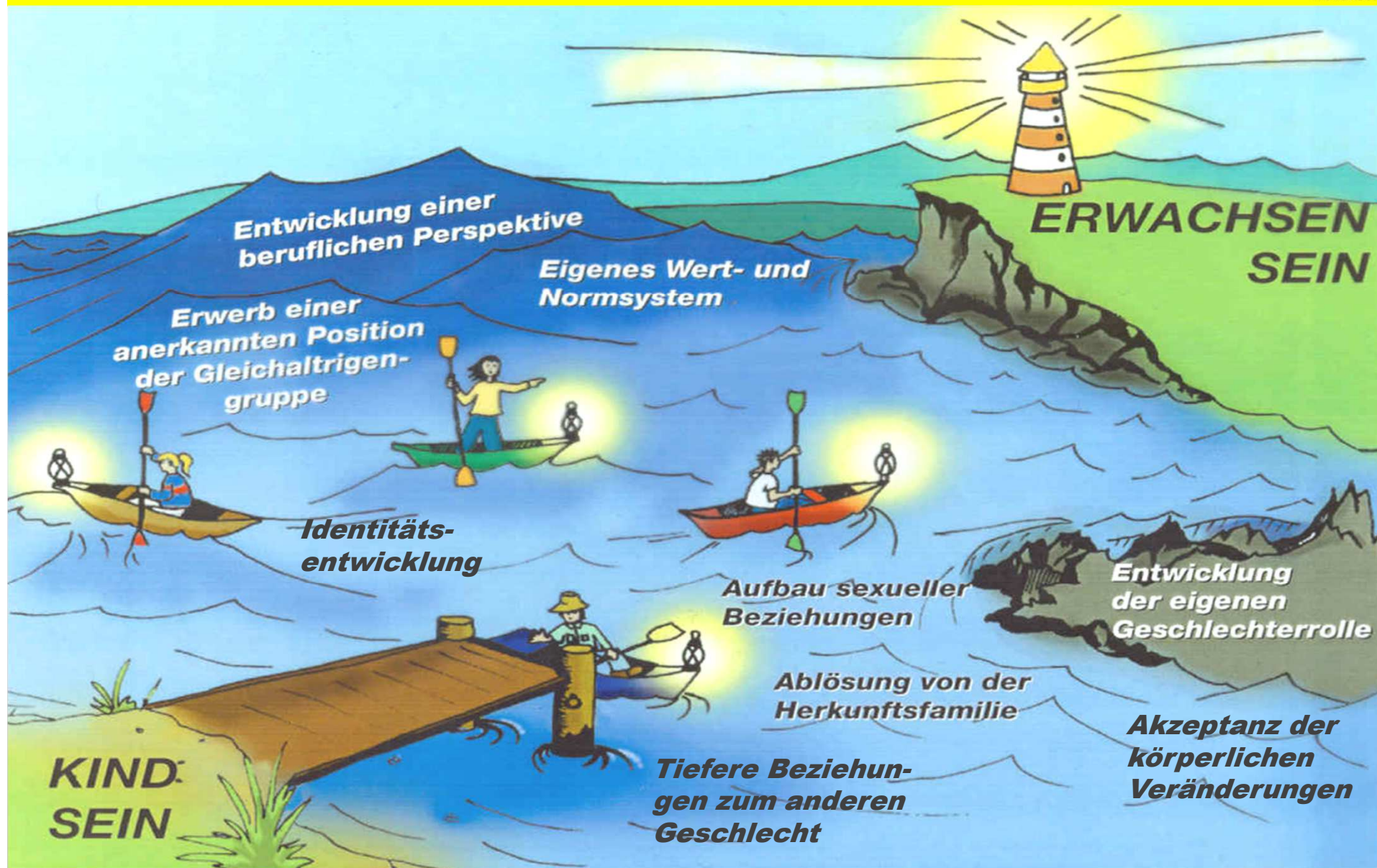
Saferinternet.at

Das Internet sicher nutzen!



*Im Vergleich zum Jugend-Internet-Monitor 2018 | ** Erstmals für den Jugend-Internet-Monitor 2019 erhoben
 Der Jugend-Internet-Monitor ist eine Initiative von Saferinternet.at und präsentiert aktuelle Daten zur Social-Media-Nutzung von Österreichs Jugendlichen. Frage: Welche der folgenden Internetplattformen nutzt Du? (Mehrfachantworten möglich)
 Repräsentative Online-Umfrage im Auftrag von Saferinternet.at, durchgeführt vom Institut für Jugendkulturforschung, 01/02 2019, n = 400 Jugendliche aus Österreich im Alter von 11 bis 17 Jahren, davon 194 Mädchen, Schwankungsbreite 3-5%.
 Diese Infografik ist lizenziert unter der CC-Lizenz Namensnennung - Nicht kommerziell (CC BY-NC). Icons designed by Freepik.com & Flaticon.com. Font: Amatic © Vernon Adams, lizenziert unter SIL Open Font License, Version 1.1.
 Gefördert durch das Bundeskanzleramt, Sektion Familien und Jugend. Die alleinige Verantwortung für diese Veröffentlichung liegt beim Autor.

Internetnutzung zur Unterstützung der Entwicklungsaufgaben im Jugendalter?



Inhalte des Kurzinputs:

Suchtverhalten

- Nutzung und Faszination
- Smartphonesucht?
- Computerspielabhängigkeit

Digitale Gewalt

- Machen Gewaltspiele aggressiv?
- Cybermobbing

Abhängigkeit von Smartphones?

- Ergebnis einer „Umfrage“ in österreichischen, deutschen und schweizer Therapieeinrichtungen für Verhaltenssuchte:

„In jüngster Zeit werden einzelne Fälle (tendenziell Mädchen) mit einer Abhängigkeit von sozialen Netzwerken behandelt. Der Großteil der Klienten sind aber männliche Jugendliche, die Online Rollenspiele wie World of Warcraft, oder Ego Shooter spielen.“

- Zusammenhang zwischen intensiver Smartphone Nutzung und FoMO
- FoMO wird begünstigt durch:
 - niedriges Alter
 - Mangelnde Erfüllung von psychischen Grundbedürfnisse:
 - Erleben von Kompetenz
 - Erleben von Autonomie
 - Soziale Verbundenheit
 - Fehlende Strategien um Umgang mit unangenehmen Gefühlen

Inhalte des Kurzinputs:

Suchtverhalten

- Nutzung und Faszination
- Smartphonesucht?
- Computerspielabhängigkeit

Digitale Gewalt

- Machen Gewaltspiele aggressiv?
- Cybermobbing

Computerspiele und Spielgenres

Spielgenres

Sportspiele & Simulationen

Shooterspiele

Rollenspiele in virtuellen Welten

Online Multiplayerspiele

→ Gründe für die starke Spielerbindung

Level-Konzept unterstützt Flow-Zustände

→ Aufgabenschwierigkeit-Fähigkeit in ausgewogenem Verhältnis

Eintauchen durch starke akustische visuelle Reize

„e-Sports“ → weltweiter Wettkampfcharakter

Multiplayermodus / Teammodus

- Zusammenschluss in Gruppen um mit vereinten Kräften die Aufgaben zu lösen

soziale Bindungen durch SpielerInnen-Gruppen („Gilden“)

- Zusammenschluss in Gruppen um mit vereinten Kräften die Aufgaben zu lösen → Gefühl der Zusammengehörigkeit

Avatare: Weiterentwicklung und Identifikation

- Mit seinem Avatar kann man Dinge tun, die man sich sonst (im realen Leben) nicht zutraut = Ich kann Dinge tun...



Avatarbedeutung



Charakterwahl




Gildenbindung

Seit Juni 2018: „Gaming Disorder“ Eintrag im ICD 11

Beschreibung

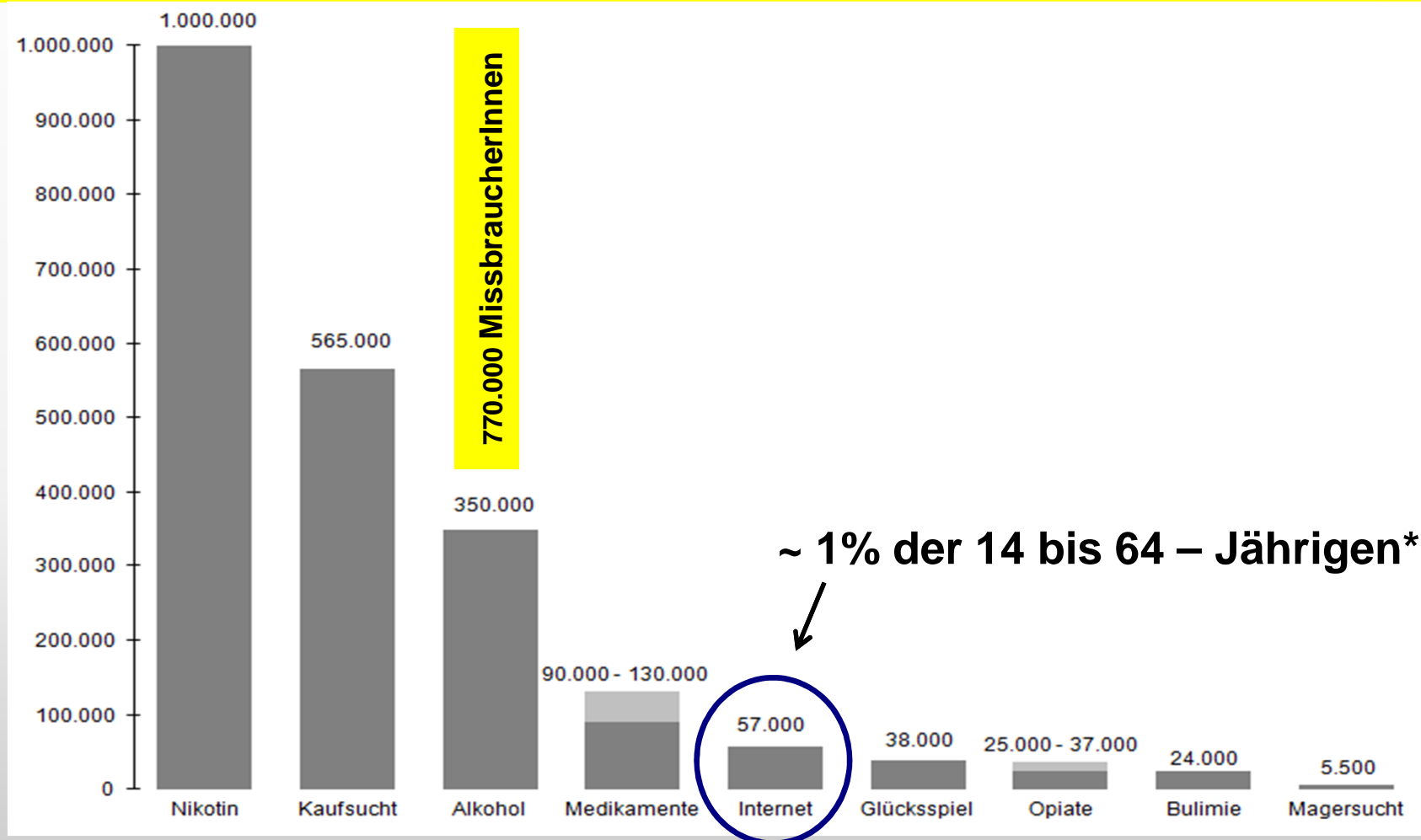
Anhaltendes oder wiederholtes Spielen von Online oder Offline Spielen mit

- 
- 1. Kontrollverlust**
 - 2. Einengung des Denkens und Verhaltens**
 - 3. Weiterspielen trotz negativer Konsequenzen**

+ deutliche Beeinträchtigung in zentralen Lebensbereichen

+ Probleme über 12 Monate fortdauernd

Internetabhängigkeit Häufigkeit im Vergleich



jedoch in Altersgruppe 14 bis 16 – Jährigen: 4% Internetabhängige*

Inhalte des Kurzinputs:

Suchtverhalten

- Nutzung und Faszination
- Smartphonesucht?
- Computerspielabhängigkeit
- Kaufsucht
- Glücksspielabhängigkeit
- Pornografie Abhängigkeit

Digitale Gewalt

- Machen Gewaltspiele aggressiv?
- Cybermobbing

Computerspiele und Spielgenres

Spielgenres

Sportspiele & Simulationen

Shooterspiele

Rollenspiele in virtuellen Welten

Virtual Reality (VR)

Unterschiedliche Motive für Gewaltspiele

- abwechslungsreicher, spannender Zeitvertreib
- Wettkampf
- Erleben der sozialen Gemeinschaft
- Suchen bzw. Einüben von Männlichkeit
 - Verunsicherung der männlichen Rolle durch
Zukunftsängste, widersprüchliche Anforderungen wie nach
Einfühlungsvermögen und Dominanz
- Protest durch Provokation
- Bewältigung von ungelöster Wut, Enttäuschung
- Wunsch den Problemen der realen Welt auszuweichen
- Aufarbeitung von selbst erlebter Gewalt

Inhalte des Kurzinputs:

Suchtverhalten

- Nutzung und Faszination
- Smartphonesucht?
- Computerspielabhängigkeit

Digitale Gewalt

- Machen Gewaltspiele aggressiv?
- Cybermobbing

Cybermobbing Angriffe:

„Hass-Gruppen“

- z.B. WhatsApp Gruppe „Petra ist Blöd“ wird eingerichtet

Ausgrenzung

aus sozialen Netzwerken, Computerspielgruppen

Drohungen, Beleidigungen, Verleumdungen

über SMS, Messenger und soziale Netzwerke

Fake Profile wenn Profile wird „gehackt“ werden

Online-Stellen von peinlichen (echten oder manipulierten) Fotos

im Zshg. mit Sexting: Erpressung / Weiterverbreitung

- Freiwillig übersendete intime Fotos werden weiterverbreitet oder für Erpressung benützt.

Danke für die Aufmerksamkeit!

Mag. Peter Eberle, MA
peter.eberle@praevention.at
0732 / 77 89 36 - 27

Materialien: www.praevention.at

